Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

麻雀サミット

歌舞伎町篇

日本式麻雀　中国花牌麻雀　本格16牌麻雀

ファミコン用ROMカセット

希望小売価格 ¥7,800

企画 制作 発売 ㈱ハッカー・インターナショナル

〒105 東京都港区浜松町1-27-13 八大浜松町ビル TEL.03-435-1041

当商品は厳重な管理ののち販売致しておりますが、万一不良な点にお気付きの際は、当社宛へ現品をお送り下さい。送料当社負担にて、お取り替えさせていただきます。 ＊この希望小売価格には消費税は含まれておりません。

麻雀の手引き

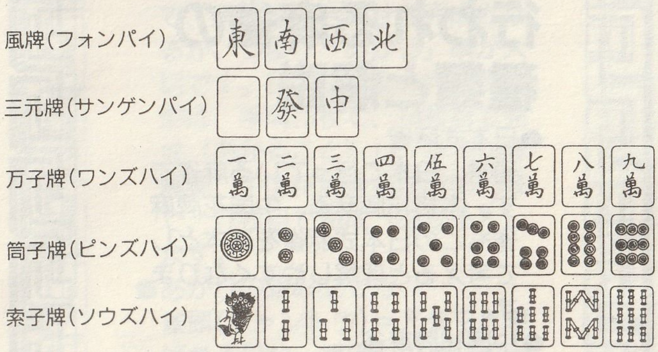
■麻雀の起源

麻雀とは、牌と呼ばれる通常136個、花牌麻雀の場合は 144 個の牌を使って、4人で行うゲームです。
中国2000年の歴史を持つ室内遊戯の一つとして誕生した麻雀は、動乱の中国本土を駆け巡り、その後ヨーロッパやアメリカを経て、文明開化の波に乗っていた日本へと伝わって来ました。
そして今では、人種を越えて多くの人達に広く親しまれています。

■牌の種類

麻雀の牌は、日本式麻雀と本格16牌麻雀の場合、全部で136個有り、中国花牌麻雀の場合は、それに8種類の花牌と呼ばれる梅、蘭、春、夏、竹、菊、秋、冬の各々1個の牌が使用されます。
種類別に分類しますと、大別して
漢字の書いてある牌＝
　字牌（ツーパイ）
数字の書いてある牌＝
　数牌（スーパイ）
花や季節の書いてある牌＝花牌
以上3種類に分けられます。細かい牌種は次の通りです。

図1



※全ての牌はそれぞれ4個づつあります。

花牌：1.梅、2.蘭、1.春、2.夏、
　　　3.竹、4.菊、3.秋、4.冬、
※全ての牌はそれぞれ1個づつあります。
万子牌、筒子牌、索子牌は、老頭牌（ロートーハイ）と中張牌（チューチャンパイ）に別れます。老頭牌というのは、それぞれの1と9の牌の事で、中張牌というのは2から8までの牌の事を挿します。
これは役づくりにおいて非常に大切な事ですので、よく覚えておいてください。

■麻雀サミットで行われる麻雀の種類と解説

●日本式麻雀

通常、日本で行っている麻雀です。本格16牌麻雀、中国花牌麻雀もこの日本式麻雀を基本として考えると理解しやすくなります。

●中国16牌麻雀

日本式麻雀の配牌は13個ですが16牌牌麻雀は、名前から解るように16個の牌を配牌します。
ゲームの進め方は日本式麻雀と同じですが役と点数の付き方が異なりますので後で説明します。

●本格花牌麻雀

16牌麻雀に8個の花牌を加えたゲームで花牌の組み合せによって役の付き方が変わり、牌の数も多い為、和った時の役の数も多く、非常にギャンブル性の高いゲームです。
役の付き方は後で説明します。

■ルールについて

麻雀は実際は4人で行なうゲームですが、この「麻雀サミット」では2人で行なう麻雀になっています。しかし、基本的なルールは4人麻雀と変わりませんので御安心下さい。

●あがりについて

麻雀は前記した通り4人で競い合うゲームです。他の3人よりも、いかに早く、高い得点の役で、牌の組み合わせを完成させるか、つまり「あがる」事が大切です。日本式麻雀の完成基本形は、手牌13枚で、14枚目で完成（あがること）し、本格16牌麻雀、中国花牌麻雀は手配16枚で、17枚目で完成（あがる）します。

●あがりの組み立て方

雀頭(ジャントウ)＝アタマと呼ばれる2枚一組のものと3枚一組に組み立てたものを、計4組揃えるのです。16牌麻雀、花牌麻雀の場合は、3枚一組のものが一組多い5組揃えることになります。ほとんどの役は、この形となりますが、これにあてはまらない役もあります。後述の「役の種類について」を参考にして下さい。

●「麻雀サミット」の特長

「麻雀サミット」は2人で行なう対局麻雀です。(もちろん一人はあなた、もう一人はコンピューター、つまり女の子が受け持ちます。)女の子を相手にゲームを行ない、あなたが勝ち続ければ、その対戦している女の子の♥♥♥の画面を見る事が出来ます。
「麻雀サミット」には3種類の麻雀が入っています。一つは「日本式麻雀」、もう一つは「本格16牌麻雀」、そして「中国花牌麻雀」です。どの麻雀でプレイするかは、最初のゲーム選択画面の時、セレクトキーで音楽が鳴ってい

る間に選択します。音楽が終りますと自動的にデモンストレーション画面になります。ゲームの選択が済みますと、スタートキーで今度は女の子の選択画面に変わります。「麻雀サミット」では4人の美人ギャルが入っていますので、十字キーを使って希望の美女（挑戦者）を選択しスタートキーでゲームが開始され、自動的に配牌されます。

■ゲームの進め方

1. ファミコン本体にカセットを差し込みます。
   PUSH START BUTTONと表示されるので、その時スタートボタンを押すことによってゲームはスタートします。
2. 麻雀のセレクト法
   セレクト画面が表示されたら、音楽が鳴っている間に希望の麻雀をセレクトキーで選び、スタートキーで次の画面へ移ります。
3. 対戦美女のセレクト法
   麻雀の種類が決定しますと、自動的に美女のセレクト画面に移動しますので、今度は十字ボタンで自分の好きな美女を選び、スタートキーを押しますといよいよゲームの始まりです。
   自動的にサイコロが投げられて席次を決めます。数が偶数の場合は、挑戦者は東家（荘家、親です）で、あなたは西家（客家、子）となります。反対に数が奇数の場合は、あなたが東家で親となり、対戦美女は子となります。席次が決まると自動的に配牌がされ、先ず親が一枚打出します。
4. ゲーム中のキー操作の方法
   Aボタン………ツモ牌、捨て牌の決定
   Bボタン………ロン、ツモの決定
   スタートキー…ゲームのスタートに使います。
   十字キー上……日本式麻雀の時はリーチです。本格16牌麻雀の場はいくつかのツモ牌の可能性のある牌を教える為に使い、リーチではありません。
   下……カン
   左……チー
   右……ポン
5. 麻雀サミットのゲームの進め方
   全部で4局打ちます。場風に従って東西南北の順に牌が打ち出されます。第4局の北が打ち終れば点数が決定され、勝利者が決まり、又第一画面に戻ります。対戦美女が負ける点数によって、美女が着ているものを脱いでいきます。

■点数の計算方法

ゲームを行っていて、うまくあがる事が出来た場合には、その時の役によって計算がなされます。しかしこの「麻雀サミット」では、

面倒な計算は全てコンピューターが迅速かつ正確に行ってくれます。この場合、あがり役や勝ち点等は、プレイヤー側に判り易いように画面上に表示がなされます。その時に一定点数に達していれば、美女のボーナス画面を見る事ができます。

■ツモ及び捨て牌について

「ツモ」とは、自分の手牌に新しい牌を一つ持って来る事です。これは対戦美女と交互に行います。自分の順番になった時にAボタンを押すと「ツモ」は自動的に行われます。「ツモ」をしたら、今度は自分の手牌の中から一つ「捨て牌」をしなくてはなりません。(「あがり」の場合は別です。)これは十字ボタンの左右で、手配の中の捨てたい牌のところにカーソルを移動させAボタンを押しますと「捨て牌」をすることが出来ます。

■「ポン」について

同一の牌を2つそろえた物を「対子」(トイツ) と言います。又、同一の牌を3つそろえた物を「刻子」(コーツ)と言います。「ポン」とは、この対子を相手の捨てた牌を利用して、刻子にする事を言います。字版、数牌に限らず「ポン」をする事が出来ます。たとえばあなたが手牌の中に「万子の七」を2枚持っていたとします。そして対戦美女が同じ「万子の七」を捨てたとします。あなたはここで必要であれば「ポン」をする事が出来ます。「ポン」の仕方は、まず、自分が「ツモ」をする前に十字ボタンの右を押す事によって自動的に「ポン」の作業が完了し、次に自牌の中から一つ捨て牌をします。自分で「ツモ」してしまいますと「ポン」をする事は出来ません。

■「チー」について

同種の数牌が、「二、三、四」とか「六、七、八」というように三つ続いたものを「順子」(シュンツ) と言います。「チー」とは相手の捨て牌を利用して、順子つくる事を言います。たとえば、手配に「万子の五」と「万子の六」を持っていたとします。そして、対戦美女が「万字の四」あるいは「万子の七」を捨てたとします。あなたはここで必要であれば、「チー」をする事が出来ます。「チー」の仕方は、自分が「ツモ」をする前に十字ボタン左を押す事によって、自牌の「チー」を出来る可能性のある箇所に青色の四角いワクが付きますので、自分が「チー」を成立させたい牌の位置に青ワクが来た時にAボタンを押す事によって「チー」が完了します。次に自牌の中から一枚、捨て牌をします。先に「ツモ」をしてしまうと「チー」をする事は、出来ません。

■「カン」について

同一の牌を四つそろえた物を「槓子」(カンツ) といいます。字牌、数牌に限らずこれをつくる事が出来ます。「槓子」には次の三種類があります。一つは配牌とツモだけで四枚がそろう「暗槓」(アンカン)。二つ目は手の中にすでに刻子があり、四枚目の牌を対戦美女が捨て、それをもらってくる「明槓」(ミンカン)。三つ目はすでにポンをしている状態で、四枚目をツモってきて、さらしてある明刻に加えた「加槓」(チャンカン)。以上の状態になり、「カン」をしたい時は、自分が「ツモ」をする前に十字ボタン下を押す事によって自動的に「カン」の作業が完了します。先に自分が「ツモ」をしてしまいますと「カン」は出来ません。

■「テンパイ」及び「リーチ」について

あと一牌あれば「あがり」の状態になる事を「テンパイ」したと言います。「リーチ」はこの「テンパイ」した状態であればいつでも宣言する事が出来ます。ただし、「ポン」、「チー」、「ミンカン」をしていての「テンパイ」では「リーチ」をかける事は出来ません。「リーチ」は一翻役とされているので、手牌に役がないような時に、現行の一翻しばりのルールのような時「リーチ」の一翻役でそれをおぎなう事が出来ます。又、リーチをかけた場合は、それ以降手牌を変える事は出来なくなります。リーチのかけかたは「テンパイ」した状態で、十字ボタン上を押す事によって「リーチ」の作業が完了します。「リーチ」をする時は、必ず「ツモ」をして、捨て牌をする前に行って下さい。そうしませんと「リーチ」をかける事は出来ません。

■「ドラ」、「ウラドラ」について

「ドラ」は自動的にゲーム中表示されますが「ウラドラ」は点数表示の時にのみ表示されます。「ドラ」と言うのは、あがった時に、この「ドラ」を一つ持っていると一翻、二つ持っていると二翻がつきます。つまり、「ドラ」を持っている数だけ、翻がつく事になるのです。ただし「翻」がついても「役」はつきませんので、「ドラ」を持っていても「役」がなければ「あがる」事は出来ません。つぎに「ウラドラ」ですが、これは「リーチ」をかけた状態で「あがる」事が出来た時に、画面の中央で表を向いている牌の下の牌が「ウラドラ」となり、扱いは「ドラ」と全く同じです。

■「ロン」あがりと「ツモ」あがりについて

「テンパイ」したあと、「あがり」の状態にするには、自分であがり牌を「ツモ」するか、対戦美女の捨てた牌をもらってくる2つの方法があります。自分であがり牌を「ツモ」した時の事を「ツモアガリ」又、対戦美女の捨てた牌であがる事を「ロンアガリ」と言います。「麻雀サミット」では「テンパイ」したあとにあがり牌を自分が「ツモ」するか、対戦美女が捨てるかした時にBボタンを押す事によって「あがり」の作業が自動的に完了し、すぐに点数表示の画面に移り、役と点数が表示されます。

■画面の文字の表示について

「麻雀サミット」は、タイトル通り、国際的及び本格的なゲーム構成になっており、画面の文字表示は中国語で表示してありますので日本語と対比して説明します。

摸(モ)……………………………ツモ
捨牌(ステハイ)…………ステハイ
栄胡(エイフー)…………ロン上り
自摸胡(ツモフー)………ツモ上り
立直(リーチ)………………リーチ
槓(カン)……………………………カン
吃(チー)……………………………チー
碰(ポン)……………………………ポン
胡牌(フーハイ)…………テンパイ

■中国花牌麻雀について

普通の日本式麻雀の牌の数は136個ですが、中国花牌麻雀はそれに8個の花牌が加えられた144個の牌を使って行われるゲームです。配牌は16枚で、親が配牌を終えた後、手元に花牌があれば開いて場に並べ、花牌1枚に付き1枚を補充します。補充が終ると「請補」の表示があり、次に子の牌を補充します。子の補充が終ると「過補」の表示がされ、これで準備完了でゲームに入ります。ゲーム進行中、花牌をツモルと自動的に1枚補充されます。花牌は1枚ずつで計8種類あり、これを分けると1．梅、2．蘭、1．春、2．夏、3．竹、4．菊、3．秋、4．冬となります。親があがった時、手元に1．梅、2．蘭、1．春、2．夏の花牌があれば花牌1枚に付き一翻加えられます。子があがった時、手元に3．竹、4．菊、3．科、4．冬の花牌があれば1枚に付き一翻加えられます。又、親、子を問わずあがった時に8枚全部の花牌を持っている時は8翻計算されます。

■本格16牌麻雀について

配牌は、中国花牌麻雀と同じく16枚で、役と点数が日本式麻雀と多少異なり、配牌の数が多いので翻の付き方も多くなり、ギャンブル性の高いゲームと言う事が出来ます。

■本格16牌麻雀のアガリ役と翻数表

●一翻役

門前清	ツモ
断么九	タンヤオ
白板	パイバン
發財	フーザイ
紅中	フンチュン
東(場風)	トン(チャンフン)
西(場風)	シー(チャンフン)
南(場風)	ナン(チャンフン)
北(場風)	ペー(チャンフン)
一否口	イペーコウ
槓上開花	カンシャンカイファ
純槓	ジュンカン
全求人	チャンチュレン
海底摸月	ハイテイツモ
海底撈魚	ハイテイロン
自摸	ツモ
平胡	ピンフー
混全帯么	ホンチャンタ

●二翻役

二盃口	リャンペーコウ
一條龍	
三色同順	サンショク
對對胡	トイトイフー
三暗刻	サンアンコウ
三槓子	サンカンツ
三色同刻	ドウボン
混一色	ホンイツ
東東	ドンドン
西西	シーシー

●四翻役

純全帯么	ジュンチャンタ
混老頭	ホンロウトウ
小三元	ショウサンゲン

●六翻役

大三元	ダイサンゲン
小四喜	ショウスーシー
清一色	チンイツ
四暗刻	スウアンコウ
四槓子	スウカンツ

●八翻役

大四喜	ダースーシー
十三頭	ジュウサントウ
字一色	ツーイーソウ
清老頭	タンロウトウ
五暗刻	ウーアンコウ
天胡	テンフー
地胡	チィーフウ
花台満貫	ファイタイマンガン

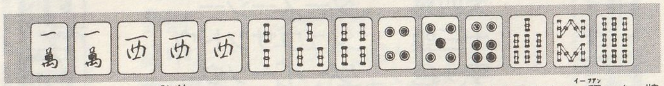
■「聴牌」について

ゲームの途中、テンパイになった時、十字ボタンの上を押しますと、どの牌であがる事が出来るかを自動的に教えてくれます。

アガリ役一覧

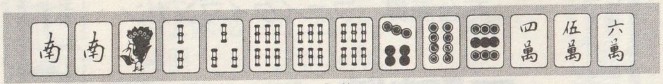
一翻役

●翻牌（ファンパイ） 三元牌、場風、門風牌のうちのどれかをコーツ（カンツでもよい）にしたもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由で、メンゼン聴牌の必要はない。

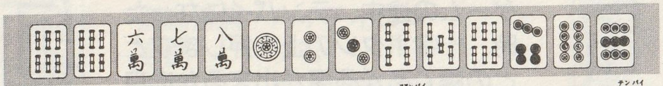


●リーチ メンゼンで聴牌し、以後手を変えないことを条件に「リーチ」と宣言すると一翻つく。牌の組み合わせは自由。

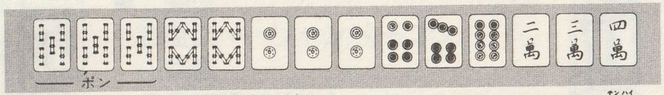
●リーチ一発 リーチをかけて、次の自分のツモまでの1巡のうちにアガったもの。次の自分のツモまでにだれかがアガリ牌を捨てるとロンアガリになり、自分のツモでアガるとツモアガリになる。ただし、その1巡のうちにチー、ポン、カンがあれば認められない。



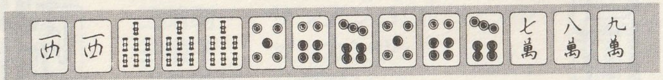
●門前清自摸（メンゼンチンツモ） メンゼンで聴牌し、さらにツモアガリしたもの。



●平和（ピンフ） シュンツ三組と、アタマになるトイツ（翻牌以外のもの）一組でメンゼン聴牌して、リャンメン待ちでアガッたもの。



●断么九（タンヤオチュー） 中張牌（数牌の「二」～「八」）だけでアガったもの。メンゼン聴牌の必要はなく、牌の組み合わせや聴牌の形も自由。

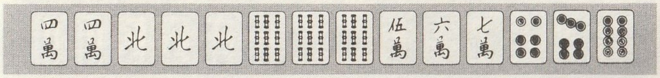


●一盃口（イーペーコー） 同じ形のシュンツを二組つくってアガったもの。メンゼン聴牌が条件だが、ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。

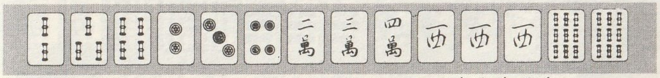
●槍槓（チャンカン） **●嶺上開花（リンシャンカイホー）** 他家が明カンをした牌でロンアガリすると槍槓という一牌役がつく。また、自分がカン（暗、明にかかわらず）をして嶺上牌を引いたら、それがアガリ牌だったという場合は、嶺上開花といって、やはり一翻役になる。

●海底摸月（ハイテーモーユエ） **●河底撈魚（ホーテーラオユイ）** 海底牌（ツモのできる最後の牌）でツモアガリすると海底摸月という一翻役がつき、逆に、海底牌をツモった人の捨て牌でロンアガリすると、河底撈魚という一翻役がつく。

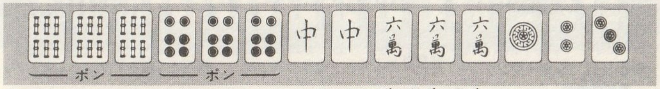
二翻役



●ダブル・リーチ 第一ツモで聴牌して、第一捨て牌でリーチをかけたもの。ただし、自分のツモ以前にチーやポン、カンがあるとこの役は成立せず、たんなるリーチになる。



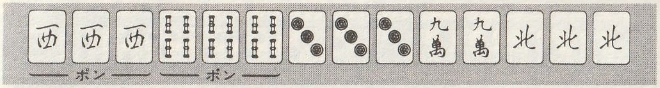
●三色同順（サンショクドージュン） 同じ連続数のシュンツを、索子、筒子、万子と3種三組そろえたもの。メンゼン聴牌で二翻、さらして一翻役。



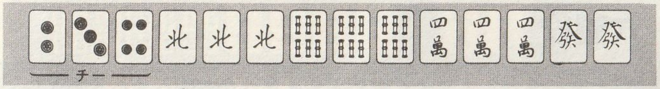
●三色同刻（サンショクドーコー） 同じ数のコーツを索子、筒子、万子と3種三組そろえたもの。このコーツは暗コー、明コーを問わない。また、ほかの組み合わせも自由。

●一気通貫（イッキツーカン） 同種の数牌の「一」から「九」までを、シュンツ3種三組にしたもの。ほかの組み合わせは自由。メンゼン聴牌で二翻、さらすと一翻役になる。

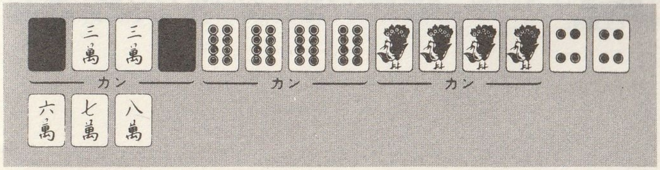
●全帯么（チャンタイヤオ） すべての組み合わせに么九牌（「一」と「九」の数牌と字牌）を含むもの。メンゼン聴牌で二翻、さらして一翻役。



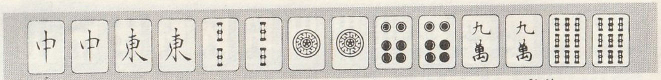
●対々和（トイトイホー） コーツ（カンツでもよい）四組とアタマ一組をつくってアガったもの。メンゼンだと四暗刻（役満）になる。



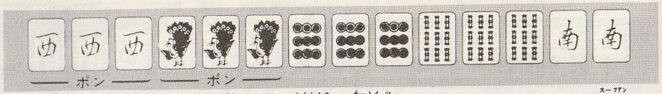
●三暗刻（サンアンコー） 暗コー（暗カンでもよい）を三つつくってアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由で、メンゼン聴牌の必要もない。



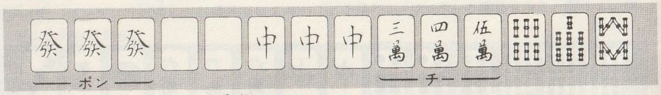
●**三槓子（サンカンツ）** 暗カン、明カンを問がず、カンツを三つつくってアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。



●**七対子（チートイツ）** 対子を７種七組そろえてアガる特殊役。当然メンゼン聴牌が条件で、正確には〝二翻相当役〟になる。



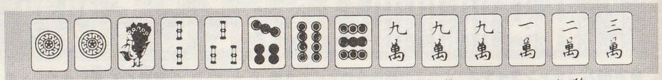
●**混老頭（ホンロートー）** ⺓九牌だけで、対々和か七対子の形にしてアガったもの。実質四翻役。



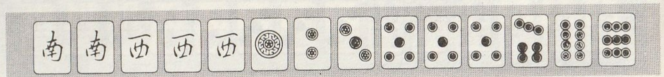
●**小三元（ショーサンゲン）** 三元牌のうちの２種をコーツにし、残りの１種をアタマにしたもの。実質四翻役。

三翻役

●**二盃口（リャンペーコー）** 一盃口を二つつくってアガったもので、一盃口と同じくメンゼン聴牌が条件。ほとんどの場合、七対子と同じ形になるが、二つは複合しない。

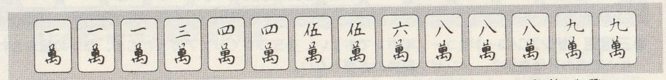


●**純全帯⺓（ジュンチャンタイヤオ）** すべての組み合わせに老頭牌（「一」と「九」の数牌）を含めてアガったもの。メンゼン聴牌で三翻、さらして二翻役。



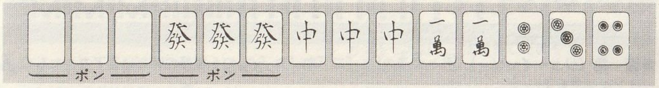
●**混一色（ホンイーソー）** 字牌と１種類の数牌だけでアガったもの。メンゼン聴牌で三翻、さらして二翻役。

六翻役

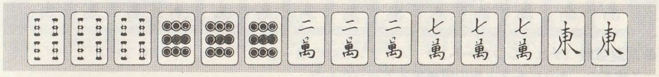


●**清一色（チンイーソー）** １種類の数牌だけを用いてアガったもの。メンゼン聴牌で六翻、さらして五翻役。

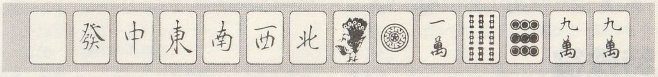
役満



●**大三元（ダイサンゲン）** 三元牌をすべてコーツ（カンツでもよい）にしてアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。

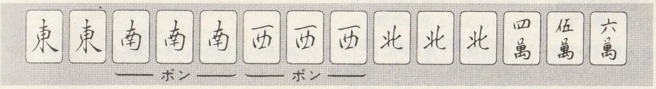


●**四暗刻（スーアンコー）** 暗コー（暗カンでもよい）を四組つくってアガったもの。聴牌の形はシャンポン待ちかタンキ待ちになる。

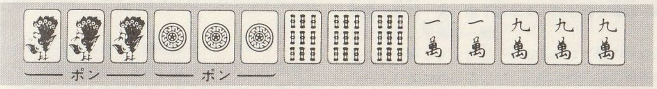


●**国子無双（コクシムソー）** 12種の⺓九牌を１枚ずつそろえ、残りの⺓九牌１種をアタマにしてアガったもの。

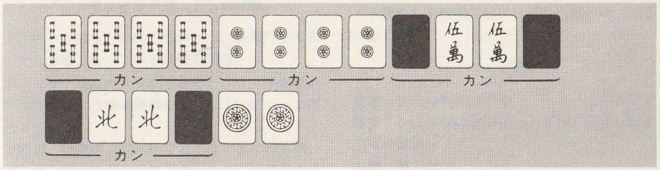
●**字一色（ツーイーソー）** 字牌だけでアガったもの。対々和か七対子の形になる。



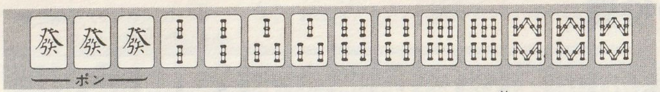
●**四喜和（スーシーホー）** 四風牌をすべてコーツにする（大四喜）か、３種をコーツにして、残りの１種をアタマにしたもの（小四喜）。



●**清老頭（チンロートー）** 老頭牌（「一」と「九」の数牌）だけでアガったもの。アガリの形は対々和形になる。



●**四槓子（スーカンツ）** 暗カン、明カンを問わずカンツを四組つくってアガったもの。タンキ待ちになる。

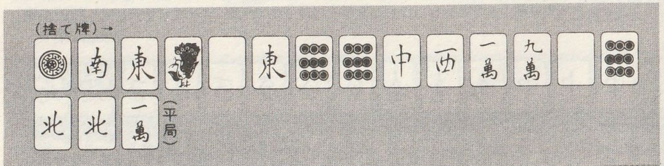


●**緑一色（リューイーソー）**　發と索子の「二」「三」「四」「六」「八」の６種類の牌だけでアガったもの。發はアタマでもよい。

●**九連宝燈（チューレンポートン）**　メンゼン聴牌の清一色で、「一」と「九」が各３枚と「二」～「八」を１枚ずつ、さらにもう１枚の同種牌でアガったもの。

●**天和・地和（テンホー・チーホー）**　親が配牌の14枚の牌でアガった場合は天和になり、子が配牌後、第一ツモでアガった場合は地和になる。

特殊役



●**流し満貫**　だれもがアガれず平局（流局）になって、しかもそれまでの捨て牌がすべて么九牌の場合。満貫相当。

●**人和（レンホー）**　配牌後の１巡以内にロンアガリしたもの。ただし、その間にチー、ポン、カン（暗カンを含む）があれば認められない。倍満役。

マージャン用語の解説

ア行

アガリ牌　その１枚がくればアガリになるという牌。または、アガリになった牌。
アタマ　雀頭の同意語。アガるための牌の組み合わせに必要なトイツ一組。
アナ　カンチャンの同意語。
安全牌　他家のアガリ牌ではないと思われる牌。
一向聴　必要牌があと１枚加われば聴牌となる状態。
一幢　積み牌の１段、上下合わせた２枚のこと。
一荘　東風戦から北風戦までの四風戦を総称したもの。普通は東南戦（半荘）で１ゲーム。
一翻シバリ　アガリには必ず一翻役がつくられていなければならないとするルール。
一・九牌　老頭牌の同意語。
浮き　原点（３万点）よりも点棒がふえていること。
裏入り　半荘で１ゲームのルールでの南風戦。
裏ドラ　リーチをかけてアガったときは、ドラ表示牌の下段の牌も、ドラをつくる役目をもつ（特殊ルール）。
オーラス　オール・ラストの略。半荘戦では南風戦の四局目。
オタ風　荘風牌、門風牌以外の風牌。客風牌の俗称。
追っかけリーチ　すでにリーチがかかっている状態のときに、別の人がかけるリーチ。
オリる　敵に対して危険を感じたとき、フリコミをさけるために、自分のアガリを放棄して手をくずし、安全牌を捨てていくこと。

カ行

開槓　カンをすること。
上家　左どなりの人、正式には「シャンチャ」と読む。
がめる　大役ねらいで強引に手をすすめること。
仮東　場所決めのときに、東をとった人が座るように定められた席のこと。あるいはそこに座った人のこと。
嵌搭　一つとんでつながっている２枚の数牌。たとえば「一・三」とか「五・七」の状態。
カンチャン待ち　聴牌の形の一つ。最後の組み合わせが嵌搭になっている状態の聴牌。
カンドラ　場にカンツができるたびに、本来のドラ牌以外にドラ牌の種類をふやしていくルールでのドラ。
危険牌　他家のアガリ牌であろうと思われる牌。
供託点　リーチをかけたとき、あるいは連荘があったときに供託される点。
食いさがり一翻　メンゼンをくずすことによって、役の翻数が一翻さがること。
食いタン　メンゼンをくずしたタンヤオ。
食いピン　チーのある平和。役として認められていない。
食う　チー、ポン、カンをすること。
空チー、空ポン、空カン　まちがってチー、ポン、カンをしたり、一度宣言したのをとり消すこと。罰則規定があてはめられる。
くだりポン　上家の捨て牌をポンすること。
現物　聴牌をしている人、または聴牌をしているであろう人がすでに捨てている牌。
原点　最終得点計算におけるプラス、マイナスを計算するときの基準点（３万点）。
客風牌　荘風牌でも門風牌でもない風牌。翻牌にならない。

サ行

先ヅモ　上家が捨て牌をする以前にツモること。
先ヅケ　一翻シバリの一翻がつくられていないうちにチー、ポンをして、そのあとで一翻役をつくること。
さらす　チー、ポン、明カンをして、それを手牌の右に出し、公開すること。
散家　子の同意語。
三家和　一つの捨て牌で他家３人が同時にロンアガリを宣言すること。平局の一種。
洗牌　牌をかきまぜること。
沈み　原点よりも点棒が少なくなっていること。つまり負けている状態。
下家　右どなりの人。正式には「シャーチャ」。
雀頭　アタマのこと。
シャンポン待ち　聴牌の形の一つ。対子二組をもって聴牌の形としたもの。シャンポン聴ともいう。
手牌　自分の手持ちの牌のこと。
少牌　ミスで手牌が規定より少なくなった状態。
生牌　まだ１枚も場に捨てられていない牌。
四開槓　カンツが四つできた状態。平局の一種。
四家リーチ　全員がリーチをかけること。平局の一種。
四風子連打　第一捨て牌が４人とも同じ風牌であった場合。平局の一種。
スジ　リャンメンが順子になるには２種の牌のどちらかが加わればよいが、この２種の牌の数字の関係をスジという。つまり、「一と四」「四と七」「二と五」、「五と八」「三と六」「六と九」の関係がスジ。
捨て牌　ツモ、チー、ポン、カンをしたときに必ず手牌から１枚捨てなければならない牌。あるいは捨てた牌。

タ行

他家　自分以外の対局者。
搭子　シュンツの原形になる２枚。両面、嵌搭、辺搭の総称。
打牌　捨て牌をすること。
多牌　手牌が規定より多くなった状態。
倒牌　勝負後、各人が手牌を公開すること。
ダブ東　東が荘風牌かつ門風牌であるもの。
ダブ南　南が荘風牌かつ門風牌であるもの。
ダマ聴　メンゼン聴牌でリーチをかけない状態。ヤミ聴ともいう。

タンキ待ち　聴牌の形の一つ。アタマだけがまだできていない聴牌。
チー　シュンツをつくるために、上家の捨て牌をもらう行為。また、そのためにする宣言。
起家　1ゲームで最初に親になった人。
砌牌　洗牌後各自が17列2段に牌を積むこと。
中張牌　数牌のうち、「二」から「八」までの牌の総称。
籌馬　点棒のこと。
荘家　親のこと。
チョンチョン　配牌の最後に、親が積み牌から2枚もってくる行為のこと。
荘風牌　東風戦における[東]と、南風戦における[南]のことで、翻牌になる。

チョンボ　まちがってアガること。ルール違反。
井圏　積み牌のこと。
つかみどり　座席を決める方法の一つ。だれかが[東][南][西][北]の4枚をとりだし、裏返してかきまぜ、各自が勝手に1枚ずつめくって座席を決めるという略式の場所決め。
ツミ場　連荘で、ツミ棒が出ている局のこと。
ツミ棒　ツミの目印として親が出す百点棒。
ツモ　積み牌から各自順番に1枚ずつ牌を持ってくること。
ツモアガリ　ツモ牌によってアガること。
ツモ切り　ツモ牌をそのまま捨て牌にすること。
ツモ山　積み牌、井圏などの同意語。
ツモリ点　ツモアガリしたときにつく2符。
手の内　チー、ポン、カンなどで他家に公開していない自分の牌。
聴牌　あと1枚の必要牌がくればアガれるという状態。
点棒　得点のやりとりをするのに使う棒。
トイツ　2枚の同一牌。
対面　正面の人。対家。
ドラ牌　アガったときに、それがあると1枚につき一翻ふえる牌。
東風戦　半荘で1ゲームの場合の前半戦。後半戦は南風戦となる。

ナ行

流れる　平局のこと。
鳴く　チー、ポン、カンの俗称。
南風戦　半荘で1ゲームの場合の後半戦。
ノー聴　聴牌をしていない状態のこと。
ノー聴罰符　荒牌（流れ）になったとき、聴牌をしていないと、聴牌をしている人に罰料を支払うというルール。
ノベタン　リャンメンタンキの別称。

ハ行

場　広い意味では一局、狭い意味では4人の捨て牌の状況。
配給原点　最初に配られる点棒の点数。
海底牌　王牌の一つ手前の牌。
配牌　最初に配られる牌。親は14枚、子は13枚。
倍満貫　十翻（二ゾロを含む）以上でアガった場合。満貫の2倍の得点、つまり親は24,000点、子は16,000点。
パオ牌　役満貫を確定させるような牌。たとえば、[白]と[中]をポンして大三元になりそうな人に対する[發]。
ハコ点　点棒箱に点棒が1本もなくなった状態。
ハダカタンキ　チーやポンで四組をすべてさらし、残った1枚でタンキ待ちにしているもの。
ハネ満　八翻（二ゾロを含む）以上でアガったもの。満貫の1.5倍の得点、つまり親なら18,000点、子は12,000点。
バンバン　すべてのアガリにつく二翻のこと。二ゾロ。
平場　ツミのないとき。
平局　無勝負になること。
符　アガリ点を計算するときの単位。
翻牌　コーツにすれば一翻になる牌。荘風牌、門風牌、三元牌のこと。
副底　アガったときに必ず与えられる20符。
副露　チー、ポン、カンで他家に公開すること。
フリコミ　自分の捨て牌でアガられること。放銃ともいう。
フリ聴　聴牌していて、アガリを逃した状態。ツモアガリでないとアガれない。
辺搭　「一・二」または「八・九」の数でくっついている2枚の同種牌。
ペンチャン待ち　聴牌の形の一つ。最後の組み合わせが辺搭になっている状態の聴牌。
河　積み牌に囲まれた空地のこと。捨て牌をする場所。
放銃　捨て牌で他家にアガられること。
和了　アガリの同意語。
荒牌　ツモれる牌がなくなったのに、だれもアガっていないこと。平局になる。
ポン　コーツをつくる方法。また、そのためにする宣言。トイツを持っているときに、同一牌を他家が捨てたときに使われる。

マ行

満貫　アガリの得点の上限。親は12,000点、子は8,000点。ただし八翻（二ゾロを含む）以上の場合はこの限りではない。

明カン　他家の捨て牌に自分が持っている暗コーでカンをするか、明コーをしている牌と同一牌をツモってカンをしてできたカンツ。
明コー　ポンによってつくったコーツ。
メンゼン　チー、ポン、明カンをしない状態。
メンゼン聴牌　メンゼンのまま聴牌した状態。
メンタンピン　タンヤオ・平和でリーチをしてアガった役。
メンツ　両面、辺搭、嵌搭とトイツの総称。セットになったコーツ、シュンツ、カンツを指すこともある。
門風牌　自分の場所につく風牌。たとえば西家の[西]
摸打　ツモをして捨て牌をする一連の動作のこと。
盲牌　ツモの際に、牌の表を見ないで、どの牌かを知る方法。
持ち持ち　同一牌を2枚ずつ2人が持ち合っている状態。

ラ行

ラス前　オーラスの一局前。南風戦の第三局。
リーチ料　リーチをしたときに必要な供託点。一般に1,000点。
理牌　手牌を見やすいように並べなおすこと。
二ゾロ　アガったときに無条件にふやす二翻。バンバン。
二翻シバリ　連荘がつづき、ツミが五本場になったときには、役が二翻ないとアガれないというルール。
リャンメンタンキ　タンキ待ちが二つある聴牌。ノベタンの同意語。
リャンメン待ち　聴牌の形の一つ。最後の組み合わせがリャンメンになっている聴牌。
嶺上牌　王牌のいちばん最後の牌。カンをしたときの補充牌になる。
連荘　親がアガって同じ人が親をつづけること。
連風牌　荘風牌と門風牌が重なった牌。
老頭牌　数牌のうち「一」と「九」の牌の総称。
ロン　他家の捨て牌でアガるときにいう宣言。
ロンアガリ　他家の捨て牌でアガること。
輪荘　親が移ること。

ワ行

王牌　ツモができない14枚の積み牌